

DIDÁCTICAS COLABORATIVAS APLICADAS A LA ESCRITURA DE GUIONES DE FICCIÓN

Gabriel Vieira Posada

Doctor en Artes por la Universidad de Antioquia. Cineasta, fotógrafo, guionista e investigador de narrativas audiovisuales y transmedia. Experto en contenidos audiovisuales para niños y jóvenes. Docente de la misma universidad y miembro del Grupo de Investigación Contracampo.

Correo electrónico: gabriel.vieira@udea.edu.co

RESUMEN

La didáctica del cine universitario plantea retos principalmente en dos vías: la apropiación de saberes de una praxis eminentemente colectiva y la producción de obras audiovisuales con personajes inspirados en lo local, en una búsqueda rigurosa de estéticas y narrativas audiovisuales. ¿Cómo estimular en los estudiantes procesos colectivos de investigación biográfica? ¿Cómo orientar la construcción de personajes ficcionales? ¿Cuáles prácticas didácticas logran emparentarse con esta búsqueda creativa? Desde el año 2008 enfrentamos estos interrogantes con grupos sucesivos de alumnos del área de cine en el pregrado de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Antioquia. Entre las singularidades resultantes se destacan tres aspectos: la construcción biográfica inspirada en historias del medio, la adopción de roles de corresponsabilidad y la apropiación de los momentos y espacios del aula con la mediación docente. Se propone un recorrido analítico a través de esta experiencia.

Palabras clave: personaje, biografía, didáctica colaborativa, aprendizaje por proyectos, audiovisual.

ABSTRACT

The didactics of university cinema poses challenges mainly in two ways: the appropriation of knowledge of an eminently collective praxis, and the production of audiovisual works with characters inspired by the local, in a rigorous search of aesthetics and audiovisual narratives. How to empower our students towards a collective biographical research processes? How to guide them while constructing their fictional characters? Which didactic practices do relate with this creative pursuit? Since 2008 we have faced these questions with successive groups of students at the Film Department of the undergraduate Audiovisual Communication program at the University of Antioquia. Among the resulting singularities, three aspects stand out: the biographical construction inspired by stories

from the environment, the adoption of roles of co-responsibility and the appropriation of the moments and spaces of the classroom with teaching mediations. An analytical description through this experience is proposed.

Key words: character, biography, collaborative didactics, project learning, audiovisual

DIDÁCTICAS COLABORATIVAS APLICADAS A LA ESCRITURA DE GUIONES DE FICCIÓN

1. Contexto de la escritura audiovisual universitaria

El módulo de cine del pregrado en Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia corresponde al cuarto semestre de la carrera y se enfoca en las narrativas de ficción; le precede el módulo de video documental y antecede el módulo sobre televisión y medios masivos de comunicación. Se trata de una línea narrativa que reflexiona las formas de la representación y de la mostración filmica, según palabras de André Gaudreault (Gaudreault y Jost, 1990), que recorre los géneros narrativos propios del audiovisual.

Los estudiantes llegan a este nivel con el bagaje que resulta de abordar analíticamente los temas de la realidad en torno a historias de vida que ellos materializan en su primer trabajo documental. En este período académico tratan de explorar la creación de historias con personajes ficcionales y realizar su primer cortometraje cinematográfico.

De acuerdo con su propósito de formación, cada asignatura toca con uno o más de los siguientes tópicos:

- a) Investigación y construcción colectiva de las propuestas narrativas
- b) Adquisición de conocimientos y destrezas prácticas de la industria audiovisual
- c) Análisis de los lenguajes, formatos y técnicas de la ficción cinematográfica

Los cronogramas se sincronizan de manera que en la sexta semana los docentes en pleno valoren y elijan los proyectos estudiantiles que van a convertirse en películas durante las restantes del semestre. Cada estudiante participa en solitario con un guion que ha construido, con aportes de sus compañeros y docentes, mediante estrategias didácticas colaborativas dentro y fuera del aula.

Guardadas las proporciones, la construcción de personajes de ficción para la realización de cortometrajes enfrenta retos muy similares a los de la escritura de cuentos y de novela corta. Como reiteraba Octavio Paz (1972) en sus encuentros con escritores noveles, escribir bien implica una actitud expectante *de particular intensidad* que se nutre de la experiencia personal del autor. Los estudiantes que llegan al módulo de cine tienen entre 18 y 20 años en promedio, y se encuentran en plena expansión de la complejidad de su mirada ante el mundo. La asignatura de escritura de guion de este módulo incluye el desarrollo de prácticas colectivas de investigación biográfica que permiten sumar visiones individuales a la hora de construir los personajes para sus cortometrajes.

¿Cuáles estrategias pedagógicas enfocan el pensamiento juvenil en la observación y comprensión de las variables del comportamiento humano? A partir de un proceso de reflexión pedagógica iniciado en 2008 se ha observado que el aprendizaje basado en problemas (ABP) y las prácticas didácticas colaborativas han mostrado resultados muy significativos, como se detalla en este artículo.

El objetivo general del módulo consiste en crear historias de ficción con la capacidad de conectar emocionalmente con el público. Las temáticas del guion son libres, así como el tratamiento que el autor elija para desarrollarlas en el género audiovisual seleccionado. Cada estudiante sustenta un proyecto personal, cuyo interés y viabilidad son analizados por los docentes y por invitados externos. Con el grupo, los dos o tres ganadores plasman sus guiones en cortometrajes de diez a quince minutos de duración, que al finalizar el semestre inician su camino de exhibición y distribución. Se requiere de una clara integración de los roles en sus distintas fases de desarrollo, producción y finalización de una película. Por ello, el reto transversal de esta disciplina consiste en ahondar durante todo el semestre en la consciencia de lo grupal. Es allí donde las didácticas colaborativas encuentran un terreno propicio para su incursión.

Interesa aquí exponer cómo estas prácticas participan del tópico de formación *investigación y construcción colectiva de las propuestas narrativas*, y contribuyen para ampliar la mirada de los jóvenes creadores sobre el mundo, de forma tal que sus historias y personajes lleguen a interesar e impactar a las audiencias.

2. Contenidos curriculares para la creación de guiones de ficción

Durante la exploración, los estudiantes interactúan con autores y escuelas que reflexionan sobre la escritura de los guiones de ficción. En un primer grupo se encuentran las aproximaciones al análisis estructural, que ofrecen una taxonomía de casos posibles o de pasos a seguir; como es el caso de las 36 *situaciones dramáticas*, de Polti y Souriau; las 31 *funciones narrativas*, de Vladimir Propp, o algunos planteamientos de la *estructura en 3 actos*, de Field y sus seguidores. Estos modelos resultan muy útiles para iniciarse en la escritura de guiones ficcionales y para alcanzar rápidamente una primera versión.

En otro nivel de aproximación a la escritura, alejado de la instrumentalidad estructural, se encuentran los autores que privilegian el análisis de sentido del relato; por ejemplo: el *modelo actancial*, de Greimas; los *argumentos universales*, de Balló, y el esquema de los *valores en juego*, propuesto por McKee¹.

¹ En uno y otro grupo existen otros modelos de autores; como Campbell, Casetti, Vogler, Truby, Tobías, Comparato y muchos otros, pero por limitación de espacio se considera que los presentados aquí son suficientemente ilustrativos.

Una breve descripción de los elementos fundacionales de ambos grupos permite comprender las posibilidades de mediación creativa con los alumnos en la creación de relatos filmicos cortos.

a) Las situaciones dramáticas: es una lista meticulosamente desarrollada por Georges Polti a fines del siglo XIX, con base en las ideas de Gozzi, Schiller y Goethe en torno a la dramaturgia teatral, y ha sido editada múltiples veces bajo el título *Las 36 situaciones dramáticas* (Polti, 2014)². Esta obra pretende reunir los posibles nudos dramáticos y sus variaciones. Las situaciones que sugiere el autor se describen en la Tabla 1.

Tabla 1. *Las 36 situaciones dramáticas de Polti*

Situación	Elementos
1. Súplica	Un perseguidor, uno que suplica, una autoridad de dudosas decisiones.
2. Rescate	Uno que amenaza, un desdichado, un salvador que rescata.
3. Crimen por venganza	Un criminal y uno que toma venganza de él.
4. Venganza de parientes sobre parientes	Un pariente culpable, un pariente vengador, el recuerdo de la víctima pariente de ambos.
5. Persecución	Un fugitivo y quien lo persigue para castigarlo.
6. Desastre	Un poder derrotado, un enemigo victorioso o un mensajero.
7. Víctimas de la crueldad o la desgracia	Un desdichado, un vencedor, una desgracia.
8. Rebelión	Un tirano y el conspirador.
9. Empresas atrevidas	Un líder audaz y valiente, un objetivo, un adversario.
10. Secuestro	Un secuestrador, el secuestrado, la autoridad o el guardián.
11. Enigma	Un problema difícil a resolver, el investigador o interrogador y la autoridad.
12. Logro o consecución	Uno que pide y su adversario que niega, para que surja el conflicto; o bien, un árbitro más o menos arbitrario dado su poder, y las partes oponentes a ese árbitro.

² Étienne Souriau (1970) publica *Las 200.000 situaciones dramáticas*, libro en el cual desarrolla las posibles combinaciones y variantes de la lista que había propuesto Polti. Además del teatro, encuentra su aplicación en la escritura de cuentos, novelas y guiones de cine.

13. Enemistad de parientes	Un pariente malévolo, villano; un pariente odiado por ese pariente y al que este odia también.
14. Rivalidad entre parientes	El pariente preferido, consentido, querido; el pariente rechazado, eliminado, y el objetivo a conseguir.
15. Adulterio homicida	Los dos adúlteros, el esposo o la esposa traicionados.
16. Locura	El loco o la loca y sus víctimas.
17. Imprudencia fatal	El imprudente, la víctima de la imprudencia o el objeto u objetivo perdido por imprudencia.
18. Crímenes involuntarios de amor	El amante o enamorada y el que hace una sorpresiva e inesperada revelación intensamente trágica o dramática.
19. Asesinato de un pariente no reconocido	El asesino y la víctima no reconocida.
20. Autosacrificio por un ideal	El héroe, el ideal.
21. Autosacrificio por los parientes	El héroe, el o los parientes por los que el héroe se sacrifica.
22. Todos sacrificados por una pasión	El enamorado, el objeto de la pasión fatal, la persona sacrificada.
23. Necesidad de sacrificar personas amadas	El héroe, la víctima amada, la necesidad de sacrificio.
24. Rivalidad entre superior e inferior	El rival que es superior, el rival inferior, el objetivo.
25. Adulterio	Un esposo o una esposa traicionada, los dos adúlteros.
26. Crímenes de amor	El amante, la persona amada por él.
27. Descubrimiento de la deshonra de la persona amada	El que descubre la deshonra, la persona culpable de esa deshonra.
28. Obstáculos de amor	Dos que se aman, el obstáculo.
29. Un enemigo amado	El enemigo amado, la persona que lo ama, el que odia a ese enemigo amado.
30. Ambición	Una persona ambiciosa, el objeto codiciado, un adversario.
31. Conflicto con Dios	Un mortal, un Dios inmortal.
32. Celos equivocados o erróneos	El celoso, la persona por la que está celoso, el supuesto rival, la causa o autor del error.

33. Juicios erróneos	El equivocado, la víctima del error, la causa o autor del error, la persona verdaderamente culpable.
34. Remordimiento	El culpable, la víctima.
35. Recuperación de una persona perdida	El perdido, el que lo encuentra.
36. Pérdida de personas amadas	El familiar que es asesinado, otro pariente como simple espectador, un verdugo.

En su obra, Polti incluye numerosas variantes sobre estas situaciones de base. Los guionistas que basan su escritura en esta metodología suelen combinarlas, buscando dinamizar las relaciones de la tríada *actante/rol/actor*, para lograr un mejor desarrollo de los personajes dramáticos (Urra, 2016, p. 17).

b) Funciones narrativas: el trabajo sobre cuentos folclóricos del ruso Vladimir Propp, hacia 1920, se divulga en la obra *Morfología de los cuentos fantásticos* (Propp, 1987). Esta es introducida tardíamente a Europa occidental en 1950, siendo valorada de inmediato por Levy-Strauss y otros estructuralistas. El autor establece 31 *funciones* relacionadas con las acciones del protagonista en las distintas etapas de la epopeya, hasta cuando alcanza (o no) su objetivo. En esa gesta heroica Propp considera siete tipos de *actantes/personajes*³ (ver Tabla 2).

Tabla 2. *Actantes en el modelo de Propp*

Actantes/personajes	Rol en la historia
Héroe o protagonista	Personaje que cumple la misión o protagoniza la acción.
Bien amado o deseado	Puede ser una persona (ej. una princesa, una amada), un objeto (ej. un anillo, un tesoro) o un ideal (ej. libertad, reconciliación).
Antagonista, villano o agresor	Capaz de grandes fechorías para impedir los propósitos del héroe. Es el obstáculo de la misión del héroe; puede ser una persona, una situación o una cosa.
Donante	Entrega o comparte con el héroe un objeto o ayuda mágica para superar las dificultades de la misión.

³ Esta concepción de actantes y personajes se profundiza en los trabajos de Greimas y Souriau, hacia la década del 50 del siglo XX, y en las revisiones que realiza Ubersfeld tres décadas después.

Auxiliar/ayudante	Socorre al héroe durante sus peripecias; favorece la acción del héroe.
Destinador/mandatario	Solicita o plantea la misión al héroe. Le impulsa a actuar. Puede ser una situación, una idea o una persona.
Falso héroe	Suplanta al héroe y toma para sí los créditos de la hazaña.

Dichos actantes intervienen a lo largo de la trama con acciones que Propp agrupa en 31 funciones narrativas, distribuidas en la cronología del relato como funciones de *planteamiento*, *nudo* y *desenlace* (ver Tabla 3).

Tabla 3. *Funciones narrativas de Propp*

Funciones de Propp	
Funciones de planteamiento	
Durante el planteamiento el espectador conoce al protagonista, así como las circunstancias y costumbres que lo rigen. También, aparece el reto que debe enfrentar el protagonista y el antagonista, que mediante maniobras truculentas obtiene información para impedir que el héroe logre su misión.	
1. Alejamiento, carencia: uno de los miembros de la familia se aleja de la casa, usualmente movido por alguna carencia.	
2. Prohibición: sobre el protagonista recae una prohibición.	
3. Trasgresión: se transgrede la prohibición.	
4. Interrogatorio, solicitud de información por el antagonista: el agresor o antagonista entra en contacto con el protagonista e intenta obtener información.	
5. Obtención de información: el agresor recibe información sobre la víctima.	
6. Intento de engaño al protagonista: el agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.	
Funciones de nudo	
Estas funciones acompañan el desarrollo central de la historia y presentan al resto de los personajes. El héroe se ve investido de poderes especiales gracias a la intervención de un donante. Al llegar cerca del objeto o persona que justifica su viaje se enfrenta al antagonista y lo derrota.	
7. Complicidad ingenua del protagonista con el antagonista: la víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a su pesar.	
8. a. Fechoría/daño por el antagonista: el agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios. / b. Se manifiesta una carencia o una necesidad personal.	

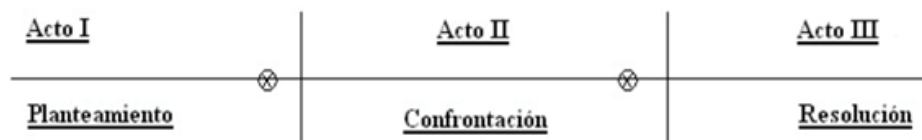
9. Mediación/transición/reclamo al protagonista: se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, se le formula al protagonista una petición o una orden, se le permite o se le obliga a partir.
10. Aceptación: el protagonista acepta o decide partir.
11. Partida: el héroe se va.
12. Prueba/cuestionario/ataque/preparación al protagonista: el héroe es sometido a una prueba, un cuestionario o un ataque por parte del donante, que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico.
13. Reacción del héroe: el protagonista supera o falla la prueba del donante.
14. Regalo/recepción del objeto mágico: el objeto o poder mágico queda a disposición del héroe.
15. Viaje/desplazamiento: el héroe es conducido cerca del lugar donde se halla el objeto deseado/de su búsqueda.
16. Lucha: el héroe y su agresor se enfrentan en un combate directo.
17. Marca: el héroe queda marcado.
Funciones de desenlace La historia se acerca a su resolución. Estas funciones anuncian el resultado de las acciones del protagonista, una vez cumplida su difícil misión, y presentan el retorno a una nueva estabilidad. En los casos en los que la historia emplea todas las funciones, el héroe-vencedor enfrenta la retaliación de su antagonista. Un auxiliar socorre al héroe y puede surgir un falso héroe que suplanta al héroe verdadero, reclamando para él los beneficios de una pretendida victoria. Ante esta situación, tendrá el protagonista que superar las pruebas que revelen su identidad y desenmascarar así las tretas del antagonista.
1. Victoria sobre el antagonista: el agresor es vencido.
2. Enmienda o reparación: la fechoría inicial es reparada o la carencia colmada.
3. Inicio del regreso del protagonista: el protagonista regresa a casa.
4. Persecución del protagonista: el héroe es perseguido.
5. Protagonista recibe ayuda: el héroe es auxiliado.
6. Llegada de incógnito: el héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca vecina.
7. Fingimiento: un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas.
8. Tarea difícil: se propone al héroe una difícil prueba.
9. Prueba/tarea cumplida: la tarea es realizada.
10. Reconocimiento: el héroe es reconocido.

11. Descubrimiento/desenmascaramiento: el falso héroe o el agresor es desenmascarado.
12. Transfiguración: el héroe recibe una nueva apariencia.
13. Castigo del antagonista: el falso héroe o el agresor es castigado.
14. Matrimonio: el héroe se casa y asciende al trono.

Aunque no siempre están presentes en cada historia todas las funciones que analiza, Propp (1970) destaca que su ordenamiento muestra poca variación debido a que están ligadas intrínsecamente a las distintas *esferas* o momentos de la acción principal.

c) Paradigma de los 3 Actos: propuesto por Syd Field (2002), en *El libro del guion*⁴, su método está basado en la *Poética*, de Aristóteles. Sus fórmulas son utilizadas frecuentemente en el cine de Hollywood para los relatos fílmicos de ficción, en especial el cine de acción. Field enuncia y caracteriza los elementos que él considera *infaltables* en una película, entre los que destaca: el incidente incitador, los puntos de giro, los clímax narrativos, las subtramas y el arco de transformación de los personajes. Según este autor, antes de escribir la primera palabra de un guion se deben conocer cuatro cosas: el final, el principio, el nudo de la trama al final del primer acto y el nudo de la trama al final del segundo acto; solo entonces se puede desarrollar la trama argumental (ver Figura 1).

Figura 1. Paradigma de Syd Field en 3 Actos, con los nudos o puntos de giro



En la fase inicial de escritura de un guion de ficción los tres modelos funcionalistas presentados resultan muy útiles para explorar los posibles temas de la historia, plantear la trama central del tratamiento y construir los bloques que conforman la estructura. Una vez estabilizados estos elementos se puede decir que se ha creado el *esqueleto básico* del guion, falta ahora desarrollarlo.

⁴ Posteriormente ampliado por muchos autores, entre quienes se destacan Linda Seger (1997) en su libro *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*, y por Robert McKee (2009) en *El guion*.

Para esta segunda fase, fluyen muy bien los modelos que enfatizan la construcción de sentido en lugar de detenerse en los aspectos estructurales del guion. A continuación se mencionan tres de estas propuestas:

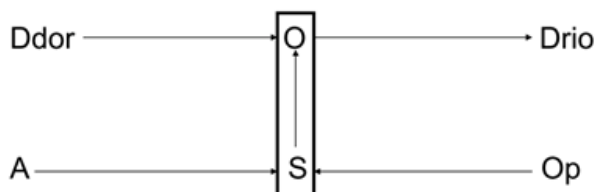
d) Modelo actancial: a partir de la idea de sujeto y predicado, Greimas reelabora las funciones de Propp con base en los conceptos narratológicos de Genette y con aportes principalmente de Barthes, Brémont y Todorov (Greimas *et al.*, 2006). Para ello, Greimas traza tres *ejes semánticos*:

a. Eje del deseo: el sujeto-protagonista S desea alcanzar el objeto de su deseo O. Este es un eje semántico *teleológico* o de las causas finales, y define las características semánticas del deseo a conseguir.

b. Eje de la comunicación: las acciones del protagonista son motivadas por un destinador, Ddor, en beneficio de un destinatario, Drio. Es un eje semántico *etiológico* o causalista y explica por lo general el *origen* del eje anterior.

c. Eje de la participación: durante su periplo, el protagonista recibe respaldo del c.ayudante A y padece las trabas que le causa su oponente Op. Es un eje semántico de tipo *axiológico* o inmanente, que evidencia las alianzas y obstrucciones que los personajes presentan al proyecto perseguido por el sujeto (ver Figura 2).

Figura 2. *Modelo actancial de Greimas*



En una variación que aporta posteriormente Ubersfeld al modelo actancial, propone invertir en el gráfico la posición del Sujeto y del Objeto del deseo. Así, el eje de la participación no se centra en el protagonista sino en el objeto de su búsqueda. El eje de la comunicación impulsa ahora las decisiones del protagonista. La primera consecuencia de esta inversión es que los actantes A y Op trasladan la atención del espectador hacia el Objeto de la búsqueda, volviendo menos probable esconder la naturaleza de dicho Objeto. De alguna manera, esto representa una simplificación de la ficción, puesto que esconde menos información al espectador. Son, por lo tanto, historias más fáciles de seguir, lo que puede convenir al público infantil o al género de comedia, o en producciones que no buscan exigir un esfuerzo de interpretación por parte de la audiencia.

e) **Los argumentos universales:** Balló y Pérez (2007) son los autores de este modelo que analiza, a través de varias obras, el sentido que imprimen en la historia las motivaciones del protagonista. En *La semilla inmortal, argumentos universales del cine*, su primer libro conjunto, sintetizan las 21 motivaciones⁵ que soporta cualquier conflicto dramático. Según estos autores, para construir la historia de una película basta incluir entre uno y tres argumentos que impulsen la trama central; cada argumento sigue unas reglas propias y particulares que, cuando son respetadas por el guionista, se lleva de la mano al espectador sin confusiones innecesarias (ver Tabla 4).

Tabla 4. *Los 21 argumentos universales de Balló y Pérez*

Argumento universal	Fuente clásica de este argumento en la literatura	Algunos ejemplos de aplicación de cada argumento universal
1. Búsqueda del tesoro	<i>Jasón y los Argonautas</i>	<i>Simbad</i> <i>Indiana Jones</i> <i>Easy Rider</i> <i>2001: a Space Odyssey</i>
2. Retorno al hogar	<i>La Odisea</i>	<i>Born on the 4th July</i> <i>Taxi Driver</i> <i>Ivanhoe</i> <i>Robin Hood</i>
3. La nueva patria	<i>La Eneida</i>	<i>How the West Was Won</i> <i>Bend of the River</i> <i>The Grapes of Wrath</i>
4. El intruso benefactor	<i>El Evangelio (el Mesías)</i>	<i>King of Kings</i> <i>The Mark of Zorro</i> <i>Schindler's List</i> <i>Shane</i>
5. El intruso destructor	<i>El Génesis (El maligno)</i>	<i>Dracula</i> <i>Nosferatu</i> <i>Rosemary's Baby</i> <i>Jaws</i> <i>War of the Worlds</i>
6. La venganza	<i>La Orestíada</i>	<i>Le Comte de Monte-Cristo</i> <i>The Man from Laramie</i> <i>Scaramouche</i>
7. Mártir y tirano	<i>Antígona</i>	<i>La passion de Jeanne d'Arc</i> <i>To Kill a Mockingbird</i> <i>Paths of Glory</i>

⁵ En clase nos referimos a estas motivaciones de Propp como *motores narrativos*, dado que constituyen la fundamentación profunda que da impulso a la historia.

8. Lo viejo y lo nuevo	<i>El jardín de los cerezos</i>	<i>Il gattopardo</i> <i>Gone with the Wind</i> <i>Sunset Boulevard</i>
9. Amor voluble y cambiante	<i>Sueño de una noche de verano</i>	<i>Bringing Up Baby</i> <i>Belle Époque</i> <i>The Philadelphia Story</i>
10. Amor redentor	<i>El rapto de Europa</i>	<i>Beauty and the Beast</i> <i>King Kong</i> <i>Edward Scissorhands</i>
11. Amor prohibido	<i>Romeo y Julieta</i>	<i>Rebel Without a Cause</i> <i>West Side Story</i> <i>Tabu</i>
12. Adulterio	<i>Madame Bovary</i>	<i>Anna Karenina</i> <i>Brief Encounter</i> <i>Viaggio In Italia</i> <i>Belle de jour</i>
13. Seductor infatigable	<i>Don Juan</i>	<i>Giacomo Casanova</i> <i>Liaisons Dangereuses</i> <i>American Gigolo</i>
14. Ascensión por amor	<i>La cenicienta</i>	<i>Rebecca</i> <i>Singing in the Rain</i> <i>Pretty Woman</i> <i>Working Girl</i>
15. Ansia de poder	<i>Macbeth</i>	<i>Bonnie and Clyde</i> <i>Scarface</i> <i>The Godfather</i> <i>Citizen Kane</i>
16. Pacto con el diablo	<i>Fausto</i>	<i>Dorian Gray</i> <i>Moby Dick</i> <i>The Firm</i> <i>Strangers on a Train</i>
17. El ser desdoblado	<i>Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i>	<i>The Prince and the Pauper</i> <i>The Prisoner of Zenda</i> <i>Wolfman</i> <i>Cat People</i>
18. Conocimiento de sí mismo	<i>Edipo rey</i>	<i>La vida es sueño</i> <i>The Planet of the Apes</i> <i>All the President's Men</i>
19. El laberinto	<i>El castillo</i>	<i>North by Northwest</i> <i>Metropolis</i> <i>The Conversation</i> <i>The Crowd</i>

20. Creación de vida	<i>Prometeo Pigmalión</i>	<i>Der Golem Frankenstein Blade Runner Caligari My Fair Lady</i>
21. Descenso al infierno	<i>Orfeo</i>	<i>Legend Vertigo The Fisher King Blue Velvet 8 ½</i>

f) Valores en juego: más que un modelo para la escritura del guion, esta propuesta de McKee (2009) constituye una poderosa herramienta para el análisis de una trama cinematográfica dentro del proceso de reescritura y depuración de este. Originalmente un defensor de la estructura en 3 actos, este autor explora la fluctuación del valor en juego dentro de la historia y lo modula llevando al protagonista *hasta sus límites*, como estrategia para impactar más profundamente al espectador y arrastrarlo al estado de catarsis.

Todo valor presente en una narración trae en sí mismo una connotación positiva (+); por ejemplo, *la verdad*. Como se trata de variar o *modular* el valor, aparece en la historia el antónimo de la verdad, que es la *mentira*, la que constituye el *negativo* o *antónimo* (-) de ese valor. También, el guionista introduce en el relato todo aquello que no alcanza a ser mentira, pero que tampoco es la verdad; lo que McKee define como lo *contrario* o *irónico* (+-) del valor. En este ejemplo son las mentiras piadosas, *las verdades a medias*. Finalmente, se busca alcanzar una modulación *doblemente negativa* (--). En el caso de la verdad, corresponde al autoengaño; es decir, llegar al extremo de mentirse a sí mismo o negarse a aceptar la verdad.

Para McKee, «una historia que progresa hasta el límite de la experiencia humana en profundidad y alcance en cuanto a sus conflictos debe avanzar a lo largo de un patrón que incluya el contrario, el antónimo y la negación de la negación» (2009, p. 243). La fluctuación del valor se representa en la Tabla 5.

Valor en juego: La verdad

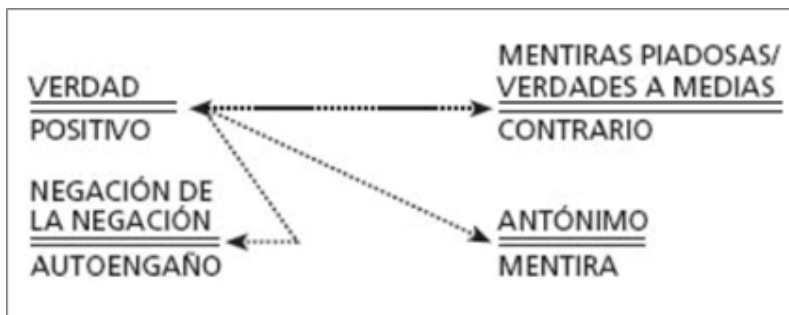
Tabla 5. *Modulación del valor la verdad, con base en McKee*

Nombre	Valor modificado
Estado positivo (+)	Verdad
Estado negativo (-)	Mentira
Estado irónico (+-)	Mentiras piadosas, verdades a medias
Estado doblemente negativo (- -)	Autoengaño

Nota: McKee, 2009, p. 245.

El análisis del valor en juego se presenta en la Figura 3.

Figura 3. *Modulación del valor en juego: la verdad, según McKee*



3. Estrategias didácticas

La aplicación de estos modelos en el aula, con la adecuada mediación docente a través de ejercicios de creación grupal, acorta para el estudiante el camino de construcción de sus primeros guiones audiovisuales. Por una parte, ordena la exploración de sus temas de interés mediante la revisión de las situaciones dramáticas, a partir de las cuales construye la biografía de los personajes principales. Luego, elige las acciones claves del relato con base en las funciones narrativas y, por último, define y ajusta los bloques o actos con sus puntos de giro, escenas de comienzo y de final. Este proceso finaliza con una primera versión del guion de ficción.

La escritura del guion es un claro caso de aplicación del aprendizaje por proyectos. En efecto, se plantea como la creación de un producto tangible, a través de pasos sucesivos de complejidad, en paralelo con la comprensión de nuevos conceptos teóricos y la adquisición de destrezas prácticas de escritura. En cada uno de los pasos del proceso el estudiante recibe aportes de sus pares por medio de actividades y ejercicios colaborativos, según estrategias acordadas con el docente desde el comienzo del módulo. Por ejemplo, se exploran las modulaciones del valor en juego para construir mejores momentos climáticos en la historia y descubrir finales alternos.

También se realizan ejercicios que afinan las biografías de los personajes principales. Es sabido que se requiere disciplina y entrenamiento para lograr unos personajes memorables; la primera fuente de información con la que cuenta un autor dramático son las personas que ya conoce. Después, se trata de aprender y ejercitar diversas técnicas de observación del mundo que se encuentra a su alrededor; en estas prácticas, las libretas de apuntes y los dibujos ayudan mucho a registrar y analizar las observaciones (Seger *et al.*, 2001), deteniéndose por ejemplo en:

- **Rasgos físicos:** raza, contextura, piel, cabello, manos, pies, cuerpo.
- **Ademanos:** gestos, expresiones, forma de saludar, forma de reír, forma de mirar, forma de acariciar, forma de amar, forma de caminar, forma de pararse, silencios, tics.
- **Vestimenta:** colores, nuevo o usado, ajustado u holgado, maquillaje y peinado, accesorios, modas.
- **Vocabulario:** léxico, velocidad, timbre, expresiones, muletillas al hablar, relación con su profesión.
- **Carácter psicológico/rasgos de personalidad:** formas de relacionarse (introvertido o extrovertido, tramposo o leal, respetuoso o abusivo, sanguíneo, flemático o colérico), actitud (de mando o sumiso, víctima o rebelde, celoso, libertino, adicto o emocional) y problema psicológico (obsesiones, neurosis, fobias, miedo a comprometerse o posesividad).
- **Rasgos culturales:** costumbres propias, gastronomía, religión, mitos, bailes y cantos, símbolos, acento.
- **Filosofía de vida/forma de pensar:** egoísta, solidario, generoso, consumista, derrochador, avaro, animalista, déspota, cuidador, paternal/maternal.

Otros aspectos del personaje, igualmente importantes, son los oficios que ejerce; así como sus experiencias pasadas, aún en periodos que no se van a ver en la pantalla. Por ejemplo:

- **Oficio de cada personaje:** a los rasgos anteriores del personaje se adiciona la caracterización de su oficio o las actividades que desempeña, para lo que se efectúan visitas específicas a personas que tienen y ejercen el oficio de interés.
- **Datos de su infancia y su pasado:** relación con sus hermanos, padres y abuelos, tipo de vecindario (rural/urbano, rico/pobre, monótono/pintoresco), rituales familiares, hitos positivos y negativos, secretos, violencias, sueños, dificultades, frustraciones, logros completados o interrumpidos, adicciones, amistades, amores, despertar sexual, juegos de barrio/de casa, travesuras, escapadas.

Los niveles de participación de los estudiantes en este módulo son de dos tipos: mediante roles de corresponsabilidad, con investigaciones individuales que benefician a todo el grupo, y a través de ejercicios colaborativos. A continuación, se mencionan algunos ejemplos de cada tipo:

a) Roles de corresponsabilidad:

- Investigación y presentación al grupo de los temas teóricos de clase, de forma conjunta con el docente.

- Transformación libre y creativa de los espacios de aula.
- Preparación y ejecución de actividades grupales: discusiones, concursos, lecturas colectivas, análisis de escenas filmicas, entre otros.
- Se realizan también ejercicios en los que se construyen biografías en grupo a partir de fotografías (tomadas de internet o de revistas) y a partir de las primeras escenas de películas y series de televisión.
- Búsqueda y análisis de fuentes de información.
- Búsqueda de referentes sobre los temas y personajes de los guiones.
- Simulacros del *pitch*.

b) Ejercicios colaborativos de construcción biográfica: cada estudiante investiga y aporta al menos un ejemplo de cada tipo de relato biográfico:

- Relatos de personas conocidas.
- Basados en la observación de personas desconocidas.
- Basados en la observación de determinados oficios.
- Basados en la observación de un grupo de personas que comparten una misma actividad (ejemplo: billar, bar, iglesia, reunión política, boda, bautizo, marcha, casino, competencia de algún tipo, videojuegos, entre otros).
- Relatos con referentes de la literatura, el cine o el teatro.
- Representación de personajes, acorde con las escenas que se escriben: en esa situación ¿qué haría yo?/¿qué haría este personaje?

Una vez alcanzada la primera versión del guion individual, se inicia el proceso de reescritura que conduce a la versión que se entrega para la sustentación en el *pitch* con los docentes e invitados externos.

La reescritura es el paso más importante en la construcción de excelentes guiones audiovisuales; exige un gran esfuerzo y concentración, tanto del estudiante-autor de la historia como del grupo que lo apoya. Con frecuencia, la mente del estudiante quiere hacerle creer que su primera versión del guion está perfecta y que, por tanto, cualquier modificación le va a restar a la historia en lugar de aportar. Si cabe aquí la analogía con la preparación de comidas, hasta ahora se tiene solamente la olla con los ingredientes de la receta: ya se sabe qué es la comida, pero no el sabor que va a tener. Igual que un cocinero, el guionista aporta su *sazón* a la historia, pues tiene una forma personal propia de ver las cosas; con la práctica de la creación de relatos audiovisuales, esa visión personal prefigura lo que se va a convertir en su sello personal como escritor.

Durante los ejercicios de reescritura se busca aumentar el sentido profundo del relato. El estudiante afina las tensiones provocadas por cada uno de los actantes y examina la coherencia de la historia con relación a los argumentos universales que la sostienen. En ese proceso, el autor decide el énfasis o jerarquía que da a un argumento sobre otro, y en qué momento del relato los giros inciden sobre el rumbo de la historia. También, se escriben escenas climáticas que lleven al límite a los personajes, y escenas de resolución acordes al final que se desea.

Los ajustes durante la reescritura se potencian con los aportes de los miembros del grupo, lo que conduce a una mayor solidez del guion; de esta manera, el espectador seguirá la historia frente a la pantalla conectando emocionalmente con los personajes.

Después de unas semanas de trabajo grupal y de reflexión personal mediada con el docente, cada estudiante ha recorrido un largo trecho con sus personajes hacia la consolidación de su guion y está listo para enfrentar a los jurados en el *pitch*.

Los guiones ganadores continúan en una etapa aún más avanzada de reescritura, participan los compañeros de clase en pleno y se toman en cuenta las recomendaciones recibidas en el *pitch*. Las actividades giran en torno a los siguientes tópicos:

- Revisión del inicio y el final de la historia.
- Elementos biográficos faltantes de los personajes principales.
- Elementos biográficos de los personajes secundarios.
- Mejoramiento de los puntos de giro.
- Mejoramiento de las tramas secundarias.
- Revisión de los arcos dramáticos de los personajes.
- Revisión de las escenas climáticas y del ritmo general de la historia.
- Construcción de escaleta y guion técnico.
- Elaboración de *story board* (parcial o total) .

En paralelo, se desarrollan las actividades propias de la preproducción, como el diseño y preparación de los componentes de imagen, arte y sonido; la búsqueda de locaciones; el *casting* de actores; la financiación definitiva del cortometraje y los ensayos previos al rodaje.

Los siguientes son algunos ejemplos de películas creadas por estudiantes de la escuela de cine de la Universidad de Antioquia, las cuales alcanzaron reconocimientos significativos en festivales nacionales e internacionales (trabajos del módulo del 4.º semestre, trabajos de grado y trabajos de egresados):

Títulos	Nivel
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Las llaves de Iku</i> • <i>El miedo y la gallina</i> • <i>Teo</i> • <i>Tiempo de volar</i> • <i>Cadalso</i> 	Trabajos del 4.º semestre
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Kalashnikov</i> • <i>En busca de aire</i> 	Trabajos de grado
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Leidi</i> • <i>Margarita</i> • <i>Cárcel, madre</i> • <i>1969</i> • <i>Islas</i> 	Trabajos de egresados

En estas películas, las historias barriales, los sueños y dramas juveniles configuran las vivencias de personajes cuya biografía encuentra en la ficción audiovisual una forma peculiar de narrarse.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Balló, J. y Pérez, X. (2007). *La semilla inmortal*. Anagrama.

Field, S. (2002). *El libro del guion* (7a ed.). Plot.

Gaudreault, A. y Jost, F. (1990). *Le Récit cinématographique*. Collection Nathan.

Greimas, A. J., Barthes, R., Genette, G., Tzvetan, T. y Bremont, C. (2006). *Análisis estructural del relato*. Ediciones Coyoacán.

McKee, R. (2009). *El guion: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (2.ª ed.). Alba Editorial.

Paz, O. (1972). *El arco y la lira: el poema, la revelación poética, poesía e historia*. Fondo de Cultura Económica.

Polti, G. (2014). *Les 36 situations dramatiques*. Forgotten Books.

Propp, V. (1987). *Morfología del cuento* (12.ª ed.). Editorial Fundamentos.

Segeer, L. (1997). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente* (4.ª ed.). Rialp S. A.

Seger, L., Comolli, J. L. y Vilches, L. (2001). *Taller de escritura para cine*. (L. Vilches, Ed.). Gedisa.

Souriau, É. (1970). *Les 200,000 situations dramatiques* (5ème ed.). Flammarion.

Urra, M. (2016). Reformulaciones del modelo actancial para el análisis de obras dramáticas. *Documentos Lingüísticos y Literarios-UACH*, 0 (15), 13–17.